

**ANALISIS PERSAMAAN DAN PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN  
*INQUIRY, DISCOVERY, PROBLEM BASED LEARNING, DAN PROJECT  
BASED LEARNING***

(Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Kuliah Telaah Kurikulum)

Dosen Pengampu:

Dr. Ahmad Yani, M.Si. dan Drs. Asep Mulyadi, M.Pd



Disusun oleh:

Lutvia Resta Setyawati (1406973)

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2016**

## **A. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN**

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2005 dalam Indrawati dan Wawan Setiawan, 2009, hlm. 27).

Terdapat beberapa model pembelajaran yang telah dipaparkan oleh para ahli, diantaranya adalah model-model sebagai berikut.

### **1. Model Pembelajaran Inkuiri**

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang terlahir dari asumsi dasar bahwa setiap manusia di muka bumi ini memiliki rasa ingin tahu dan kemampuan untuk berpikir kritis yang unik. Pertama kali dikenalkan seorang tokoh pembelajaran bernama Suchman.

Istilah inkuiri berasal dari Bahasa Inggris, yaitu *inquiry* yang berarti pertanyaan atau penyelidikan. Pembelajaran inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Trianto, 2006, hlm. 135).

Menurut Sanjaya (2006, hlm. 194), pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Oemar Hamalik (1999) menyatakan bahwa pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu yang berpusat pada siswa (*student-Centered-Strategi*) dimana kelompok-kelompok siswa kedalam suatu persoalan atau mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan didalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berpikir kritis atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar.

Kondisi umum yang merupakan syarat timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. aspek sosial di kelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa berdiskusi;
- b. inkuiri berfokus pada hipotesis; dan
- c. penggunaan fakta sebagai evidensi (informasi, fakta).

Proses pembelajaran dalam model inkuiri meliputi pengembangan emosional dan keterampilan, bermula dari perumusan masalah, merumuskan hipotesis, pengumpulan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.

Model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, diantaranya adalah sebagai berikut.

KELEBIHAN	KELEMAHAN
<p>a. Menekankan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui model ini dianggap lebih bermakna.</p> <p>b. Memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan belajar mereka.</p> <p>c. Merupakan model yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat</p>	<p>a. Jika menggunakan model pembelajaran ini, maka akan sulit untuk mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.</p> <p>b. Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentuk dengan kebiasaan siswa dalam belajar.</p> <p>c. Dalam mengimplementasikannya, kadang memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.</p>

adanya pengalaman.	d. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka model pembelajaran ini sulit diimplementasikan oleh setiap guru.
d. Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.	

## 2. Model Pembelajaran *Discovery*

Sund (dalam Suryosubroto 1983, hlm. 193) menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian dari *inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam.

*Discovery Learning* merupakan pembelajaran berdasarkan penemuan (*inquiry based*), konstruktivis dan teori bagaimana belajar. Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah yang nyata dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah mereka sendiri. Dalam memecahkan masalah mereka, karena ini bersifat konstruktivis, para siswa menggunakan pengalaman mereka terdahulu dalam memecahkan masalah. Kegiatan mereka lakukan dengan berinteraksi untuk menggali, mempertanyakan selama bereksperimen dengan teknik *trial and error* (Bruner <http://www.lifecircles-inc.com>).

Model pembelajaran *discovery learning* menurut Alma dkk (2010, hlm. 59) yang juga disebut sebagai pendekatan inkuiri bertitik tolak pada suatu keyakinan dalam rangka perkembangan murid secara independen. Model ini membutuhkan partisipasi aktif dalam penyelidikan secara ilmiah. Hal ini sejalan juga dengan pendapat yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas seperti yang terdapat pada kutipan berikut. “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with*

*subject matter in the final form, but rather is required to organize it himself*" (Lefancois dalam Emetembun, 1986, hlm. 103 dalam Depdikbud 2014).

Menurut Borthick dan Jones (2000) menyatakan bahwa dalam pembelajaran *discovery*, peserta belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih. Dalam kolaborasi pembelajaran penemuan, peserta tenggelam dalam komunitas praktek, memecahkan masalah bersama-sama.

Hoffman (2000) *discovery learning* adalah ajaran instruktur strategi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan dan relevansi siswa. Ada lima belajar penemuan yang terdiri dari: pembelajaran berbasis kasus; belajar insidental; belajar dengan menjelajahi; belajar dengan refleksi; dan pembelajaran simulasi berbasis sendiri, atau dalam kombinasi, yang dapat diterapkan untuk kegiatan dan pengajaran keterampilan.

Selanjutnya Depdikbud (2014, hlm. 14) juga menyebutkan bahwa *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*). Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada kedua istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui.

Perbedaannya *discovery* dengan *inquiry* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

### **3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Menurut Mustaji (2010), pembelajaran berbasis masalah adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada masalah. Istilah berpusat berarti menjadi tema, unit, atau isi sebagai fokus utama belajar.

*Problem Based Learning* (PBL) adalah kurikulum dari proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah – masalah yang menuntut peserta didik mendapatkan pengetahuan penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan kehidupan sehari – hari (Faristin Amala, 2012, hlm. 20).

Mengacu rumusan dari Dutch (dalam M. Taufiq Amir, 2010, hlm. 21) bahwa PBL merupakan Metode instruksional yang menantang peserta didik agar —belajar untuk belajar, bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah ini digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis peserta didik dan inisiatif atas materi pelajaran. PBL mempersiapkan peserta didik untuk berfikir kritis dan analitis dan untuk mencari serta menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai.

Dari ketiga definisi tersebut, terlihat bahwa materi pembelajaran terutama bercirikan masalah. Dalam proses PBL, sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, pembelajar akan diberikan masalah – masalah. Masalah yang disajikan adalah masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata. Semakin dekat dengan dunia nyata, akan semakin baik pengaruhnya pada peningkatan kecakapan pembelajar.

Dari masalah yang diberikan, pembelajar bekerjasama dalam kelompok, mencoba memecahkannya dengan pengetahuan yang mereka miliki, dan sekaligus mencari informasi – informasi baru yang relevan untuk solusinya. Sedangkan tugas pendidik adalah sebagai fasilitator yang mengarahkan pembelajar untuk dalam mencari dan menemukan solusi yang diperlukan (hanya mengarahkan, bukan menunjukkan) dan juga sekaligus menentukan kriteria pencapaian proses pembelajaran itu.

Secara umum, karakteristik (ciri–ciri) yang tercakup dalam proses Pembelajaran Berbasis Masalah, antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Masalah yang digunakan sebagai awal pembelajaran
- b. Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*)
- c. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*). Solusinya menuntut pembelajar menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa materi pelajaran atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- d. Masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- e. Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*).
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta penggunaan pengetahuan ini menjadi kunci penting.

#### **4. Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Pembelajaran berbasis proyek adalah proyek perseorangan atau kelompok yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Pembelajaran berbasis proyek memiliki ciri khas, yaitu melibatkan para siswa dalam desain proyek, penyelidikan pemecahan masalah, atau pengalaman yang memberi perluasan waktu kepada para siswa untuk bekerja secara otonom. Pembelajaran berbasis proyek mempunyai nilai keaslian di dalam dunia pendidikan yang mampu membimbing siswa membuat rencana, melaksanakan penelitian, dan menyajikan hasil dari proyek yang dilakukan (I Ketut Turyantana, 2013, hlm. 5).

Menurut Asan (2005), pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Khususnya ini dilakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti.

Munculnya model pembelajaran berbasis Proyek (*Project Based Learning*) berangkat dari pandangan konstruktivisme yang mengacu pada pembelajaran kontekstual (Khamdi, 2007). Dengan demikian pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang menggunakan belajar kontekstual, dimana para siswa berperan aktif untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, meneliti, mempresentasikan, dan membuat dokumen. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada masalah kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Leviatan (2008) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang inovatif yang menekankan pada kegiatan kompleks dengan tujuan pemecahan masalah dengan berdasar pada kegiatan inkuiri. Hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah yaitu siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **B. TABEL PERSAMAAN DAN PERBEDAAN**

No	Indikator	Model			
		I	D	PBL	PjBL
1.	Dominasi Sumber Belajar Siswa	Mandiri	Mandiri	Mandiri	Mandiri
2.	Jenis Tugas	Kelompok atau individu	Kelompok atau individu	Kelompok atau individu	Kelompok atau individu
3.	Konten Pembelajaran yang Diangkat dalam Pembelajaran	Masalah yang sudah ada	Masalah baru	Masalah yang sudah ada	Masalah baru
4.	Tujuan Utama Pembelajaran	Berpikir kritis	Berpikir kreatif dan inovatif	Berpikir kritis	Berpikir kreatif dan inovatif



No	Indikator	Model			
		I	D	PBL	PjBL
5.	Proses Penilaian	Satu Waktu	Kontinyu	Satu Waktu	Kontinyu
6.	Jenis Evaluasi Penilaian	Kualitatif atau Kuantitatif	Kualitatif atau Kuantitatif	Kualitatif atau Kuantitatif	Kualitatif atau Kuantitatif
7.	Biaya dan Peralatan yang Dibutuhkan	Sedikit	Lebih banyak	Sedikit	Lebih banyak
8.	Teknis dan Sistematika Pembelajaran	Diarahkan guru	Siswa bebas berekperimen	Diarahkan guru	Siswa bebas berekperimen
9.	Peran Guru	Moderator	Pembimbing	Moderator	Pembimbing
10.	Pendekatan yang Dipakai untuk Memcahkan Masalah	Multi disipliner	Multi disipliner	Multi disipliner	Multi disipliner

Keterangan:

I = Model Pembelajaran *Inquiry*

D = Model Pembelajaran *Discovery*

PBL = Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

PjBL = Model Pembelajaran *Project Based Learning*

## DAFTAR PUSTAKA

- Amala, Faristin. (2013). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Kompetensi Dasar Menerima dan Menyampaikan Informasi Bagi Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Cut Nya' Dien Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Alma, Buchari, dkk. (2010). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Amir, M. Taufik. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta : Kencana.
- Asan. A dan Haliloglu. Z. (2005). *Implementing Project Based Learning In Computer Classroom. The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET, volume 4 Issue 3*. <http://www.tojet.net/articles/4310.doc>. [Diakses pada 15 Nopember 2016].
- Borthick, F. dan Jones, Donald R. (2000). *Motivation for Collaborative Online Learning Invention and Its Application in Information Systems Security Course. Issues in Accounting Education*, Vol. 15, No. 2, pp. 181-210.
- Indrawati. & Setiawan, Wawan. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.
- Khamdi, W. (2007). *Pembelajaran berbasis Proyek: Model Potensi untuk meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Tersedia online <http://lubisgrafura.wordpress.com>. [diakses pada 15 Nopember 2016].

- Laviatan,T. (2008). *Innovative Teaching and Assessment Method: Q Bland Project Based Learning. Mathematics Education Research Journal*,10 (2):105-116.
- Mustaji. (2010). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 17, Nomor 2, Oktober 2010*
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suryosubroto. (1983). *Sistem Pengajaran dalam Modul*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Trianto. (2006). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis*. Surabaya: Prestasi Pustaka Jaya.
- Turyantana, I Ketut. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Aktivitas dan Tercapainya Ketuntasan Hasil Belajar Menulis Karya Ilmiah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Saraswati Seririt*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widyastuti, Ellyza Sri. Tanpa Tahun. *Penerapan Model Pembelajaran Learning pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tracy Bicknell-, Paul Seth Hoffman, (2000). *"Elicit, Engage, Experience, Explore: Discovery Learning in Library Instruction"*, Reference Services Review, Vol. 28 Iss: 4, pp.313 –322